SECOND LIFE



supremumgroup

Zbigniew Woźnowski

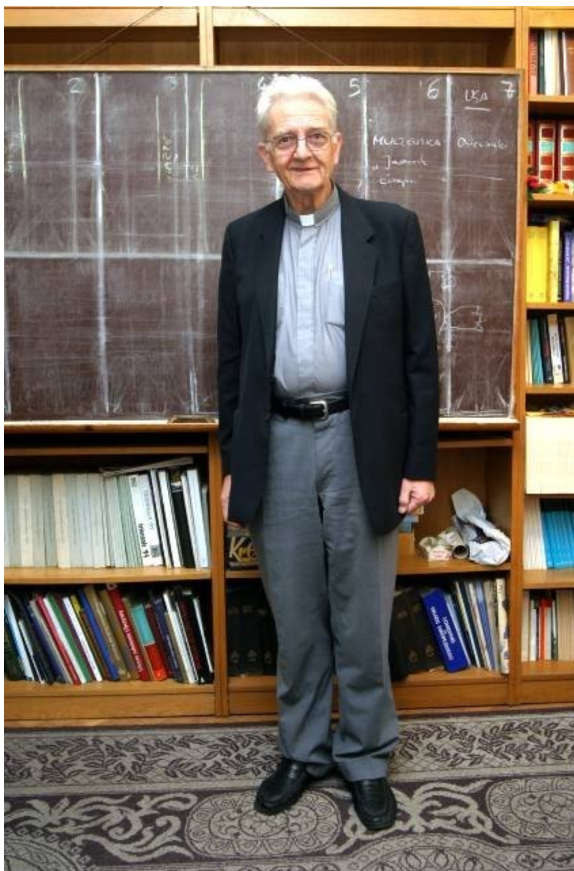
SECOND POLAND

CZŁOWIEK I JEGO ALTER EGO



supremumgroup

Człowiek i jego alter ego – Ks. Adam Boniecki



Fot. Łukasz Sakiewicz



Fot. Łukasz Sakiewicz

Źródło: Gazeta Wyborcza, „Dyskretny urok awatara”

Człowiek i jego alter ego



Fot. Łukasz Sakiewicz



Fot. Łukasz Sakiewicz

Źródło: Gazeta Wyborcza, „Dyskretny urok awatara"

supremumgroup

Człowiek i jego alter ego





Źródło: http://bpa.bestpicsaround.com/piles/?s=virtualreality

Człowiek i jego alter ego





Źródło: http://bpa.bestpicsaround.com/piles/?s=virtualreality

Co może Awatar?







- rozmawiać
- latać
- teleportować się
- pływać

Co może Awatar?







- poruszać się pojazdami
- tańczyć

supremumgroup

Co może Awatar?





- uprawiać sporty

Co może Awatar?







- pracować
- budować i projektować
- prowadzić własny biznes

supremumgroup

Okres adaptacyjny Awatara





4 godziny
Nauka interfejsu





14 dni
Budowanie swojego wizerunku



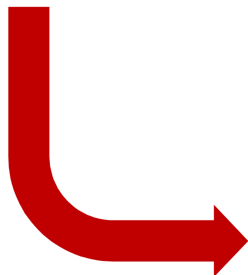
Okres adaptacyjny Awatara



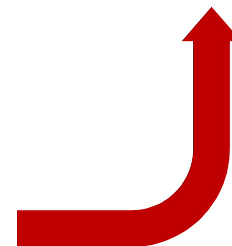
3-6 tygodni
Budowanie relacji z użytkownikami



6-12 tygodni
Rozpoczęcie własnej działalności



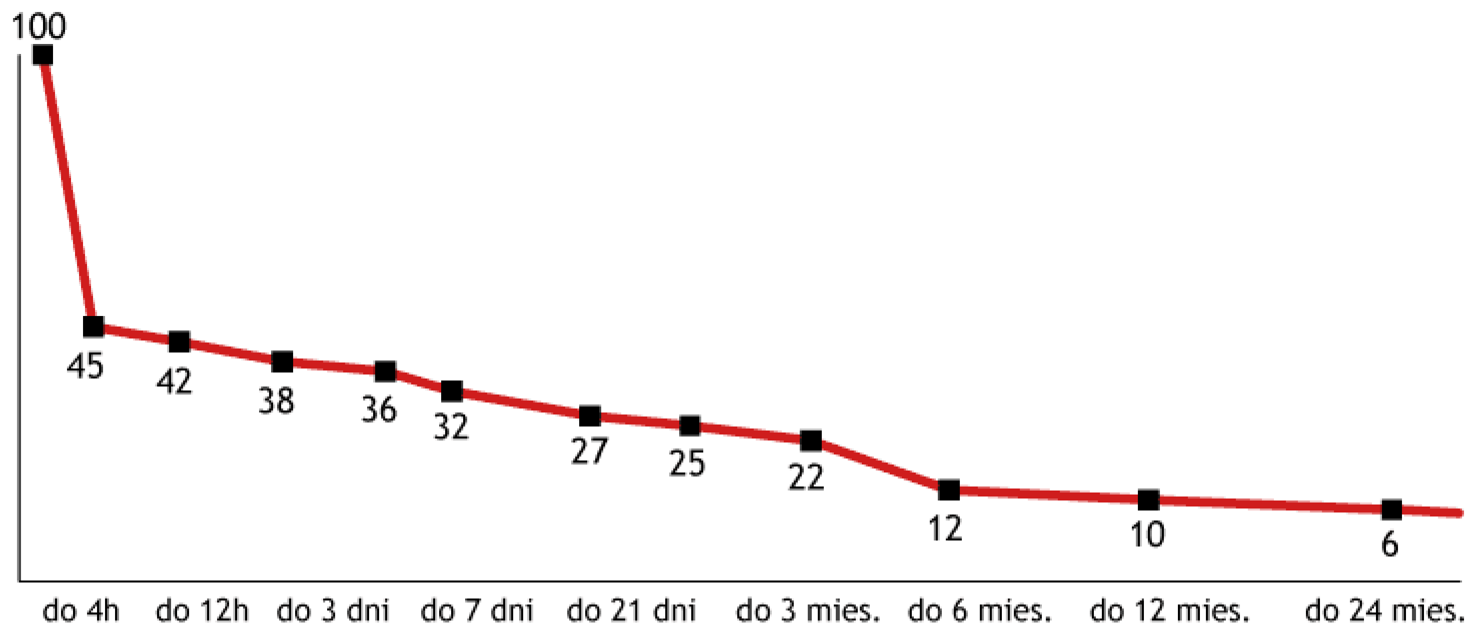




4-8 tygodni
Potrzeba posiadania własnej przestrzeni

supremumgroup

Okres adaptacyjny Awatara



Losowo wybrana grupa 100 osób rejestrujących się do systemu oraz kolejne etapy ich odchodzenia od Second Life.

Emocje Awatarów

„Może szukamy czegoś nowego, nowych wrażeń, emocji, czegoś czego nie mamy akurat w RL, a chcielibyśmy mieć... Może poszukujemy jakiegoś ideału, który kiedyś sobie wymyśliliśmy. A może dlatego, że związki w RL wygasają po jakimś czasie, nie są już tak ekscytujące jak na początku... bo wiadomo, że flirt jest interesujący, pożądany i podniecający."

„Dzięki SL moje RL wróciło do normy :). Tutaj (...) pozwoliłam sobie na rozgraniczanie pewnych rzeczy, tutaj czytam mądre słowa i naprawdę rady (...). SL mnie nie zmieniło, SL pozwoliło mi popatrzeć na siebie z innej perspektywy."



„W SL zaczynasz od zera, bez obciążeń. Z czystą kartą.
Nie ciągniesz za sobą rodziców, narzekających lub martwiących się (...).
Czasami okazuje się, że to wystarczy, żeby poczuć się pewniej."

„Uważam, ze SL nie jest dobrym miejscem dla ludzi, którzy czuja się niepewnie w RL, może bowiem doprowadzać do silnego uzależnienia, po tym jak część osób stwierdza, że świat wirtualny lepszy jest od RL i tu się nareszcie odnajdują."

SPOŁECZNOŚĆ



supremumgroup

Społeczność

Name	Members
Centrum - Polska	3874
**** E U R O P E ****	2165
Polska	1529
BIG STAR KLUB	1145
Space Ibiza Club	1024
POZICITI	941
Polska Mafia	891
Roots Club	849
SKY CLUB POLSKA	802
Virtual Life	659
Polish SL Players	639
Polish Sex Community	572
Poznan	511
SL POLSKA	404
Europa	391
FirstPoland	299
ul. Bezdomna - oczekujacy na lokal	250
EUROPE	214
<3 POLSKA SZLACHTA <3	169
ul. Bezdomna	169
* * Cooler Dance Club * *	143
Polacy	131
shaq's Design Line	130
GAY POLAND	118

Polskie Grupy w Second Life:

Polskich grup jest około 100 - liczą od kilku do kilku tysięcy członków.

Każdy użytkownik może stworzyć własną grupę lub dołączyć do już istniejącej.

Grupy umożliwiają komunikację, w dużym stopniu zastępując formy chatu.

Społeczność - liczba użytkowników

Liczba kont: 13 230 000

Liczba aktywnych użytkowników: około 780 000

Liczba kont z Polski: 144 432

Liczba aktywnych polskich użytkowników : około 11 000

Przedział wiekowy:

18-24	23,32%
25-34	35,29%
35-44	23,81%
45 +	16,06%

Płeć

Kobiety	41,13%
Mężczyźni	58,87%



Społeczność - podział użytkowników

Około 8% Żyjący w SL – osoba spędzająca więcej niż 8 godzin dziennie, uznająca wyższość SL nad swiatem realnym.

Około 7% Kreator – osoba twórczo zaangażowana w budowanie miejsc, budynków użyteczności publicznej, społeczności.

Około 5% Biznesmen – osoba prowadząca działalność gospodarczą (głównie handel i usługi).

Około 15% Trendsetter – osoba poszukująca nowinek technicznych, popularna w grupie.

Około 62% Gracz – osoba traktująca SL jako kolejny kanał komunikacji międzyludzkiej, spędzająca czas głównie w sektorze rozrywki.

Około 2% Mentor - mieszkaniec zajmujący się opieką nad nowicjuszami.

Około 3% Furry - awatary przybierające postać zwierząt, tworzące w SL subkulturę.

Statystyki SL - komentarz

Statystyk SL nie można porównywać ze statystykami odwiedzin stron internetowych, ponieważ użytkownik, który odwiedza firmę mająca swoją siedzibę w Second Life, zachowuje się tak, jak w świecie rzeczywistym. Można z nim porozmawiać, zapytać go o opinię.
Odwiedza Sl w trakcie czasu wolnego, bardziej z ciekawosci, niż z potrzeby uzyskania informacji.

Użytkownik WWW

•spędza na stronie maksimum 3 minuty
•trafił na nią przez wyszukiwarkę
•szuka informacji
•nie ma czasu
•nie chce prowadzić rozmów

Użytkownik SL

•spędza w interaktywnym świecie minimum 3 min
•trafił do SL z własnej inicjatywy
• cechuje go ciekawość
• ma dużo czasu
• chętnie porozmawia z pracownikiem

Odwiedzający firmę w RL

•spędza w niej minimum 15 min
•trafił do niej z własnej inicjatywy
•jest konkretny
•ma mało czasu
•chętnie porozmawia z pracownikiem

Możliwości poznawcze produktu

1	2	3	4
Ogłoszenie Prasowe	**Strona Internetowa**	**Siedziba w SL**	**Siedziba w RL**
Informacja	Informacja + kontakt	Informacja + kontakt + rozrywka + interakcja	Pełna możliwość poznania

supremumgroup

METODY KOMUNIKOWANIA



Metody komunikowania – chat i IM



Tradycyjna metoda chat. Wzbogacona o możliwości tworzenia grup i podgrup konferencyjnych.

Metody komunikowania – opcja voice



Możliwosc prowadzenia rozmów – jak w Skype (słuchawki + mikrofon) wzbogacona o dźwięk przestrzenny – tzw. 3D Voice .

supremumgroup

Metody komunikowania – billboardy



Billboardy, tak jak w świecie rzeczywistym, pełnią funkcje informacyjne.

Metody komunikowania – streaming audio



Streaming audio daje możliwość podpięcia radia internetowego, TV i IPODa, a także transmisji z konferencji. Jest przydatne podczas imprez (DJ gra w domu, a jest słyszany w całym klubie).

Metody komunikowania – streaming video

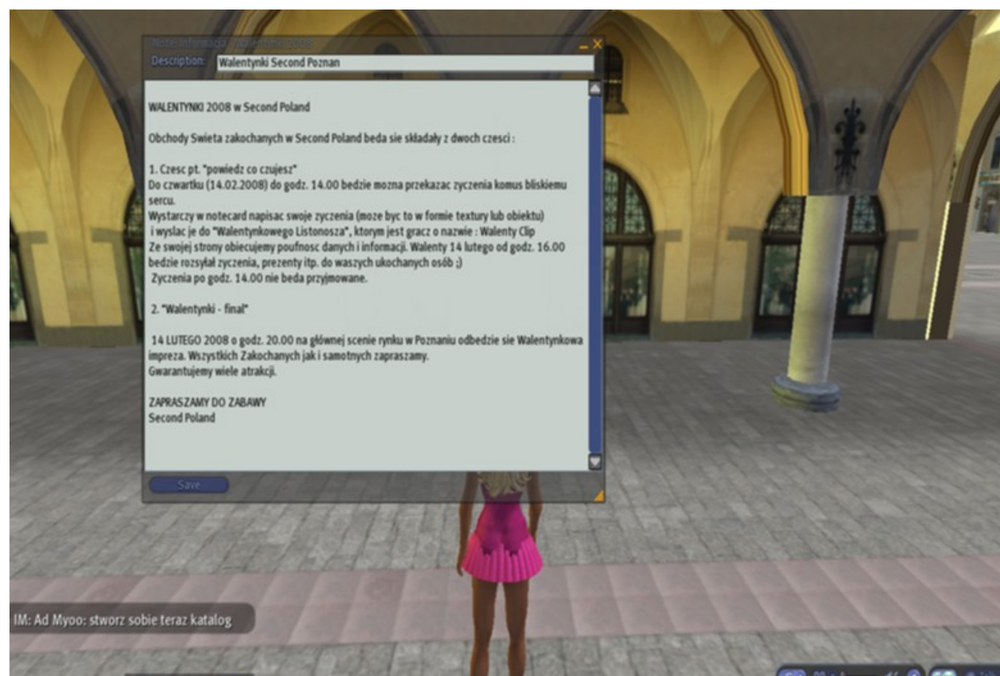


Dowolny film w formacie .mov wystarczy podpiąć do serwera i mogą go oglądać wszyscy zgromadzeni w sali.

Metody komunikowania – SMS i note cards z Second Life



Możliwość wysłania smsów do dowolnej sieci w wybranym kraju – funkcja bramki internetowej.



Notki – pełnią funkcje e-maili i smsów, są proste w obsłudze.

supremumgroup

Metody komunikowania – integracja z WWW

Alegratka.pl
Kup - sprzedaj w Internecie

Ogłoszenia drobne
361 577 ogłoszeń
Dodaj ogłoszenie | Moje ogłoszenia | Zaloguj | Pomoc | Uwagi

Ubezpiecz majówkę ze zniżką 10%
zniżka 10%
Promocja trwa do 31 maja

Gratka.pl > Ogłoszenia drobne > Second Life > **Praca**

Wybierz kategorię:

- Second Life (279)
  - Domy (34)
  - Działki (4)
  - Praca (62)
  - Ubrania (32)
  - Inne przedmioty (94)
  - Okolicznościowe (9)
  - Imprezy (1)
  - Usługi (27)
  - Ciekawe Miejsca (16)

Mapa kategorii

Regiony:

- Cała Polska (50)
- Dolnośląskie (4)
- Kujawsko-Pomorskie (1)
- Mazowieckie (7)
- Małopolskie (10)
- Podlaskie (4)
- Pomorskie (4)
- Warmińsko-Mazurskie (3)
- Wielkopolskie (4)
- Zachodniopomorskie (2)

PRACA (62) Szukaj

Szczegóły ogłoszenia:

< poprzednie | lista ogłoszeń | następne >

Szukam Pracy

Ogl. z dnia: 2008-05-08 Dodaj do notatnika Powiadom znajomego Drukuj

Szukam Pracy
najlepiej jako ochroniarz ale tagże jako barman,kelner,host,menager.
Preferowany kontakt w sprawie pracy IM w SL.

W przypadku kontaktu ze sprzedającym, prosimy o powołanie się na serwis Alegratka.pl. Dziękujemy.

Login SL: Daro Spitteler

Wyślij e-mail

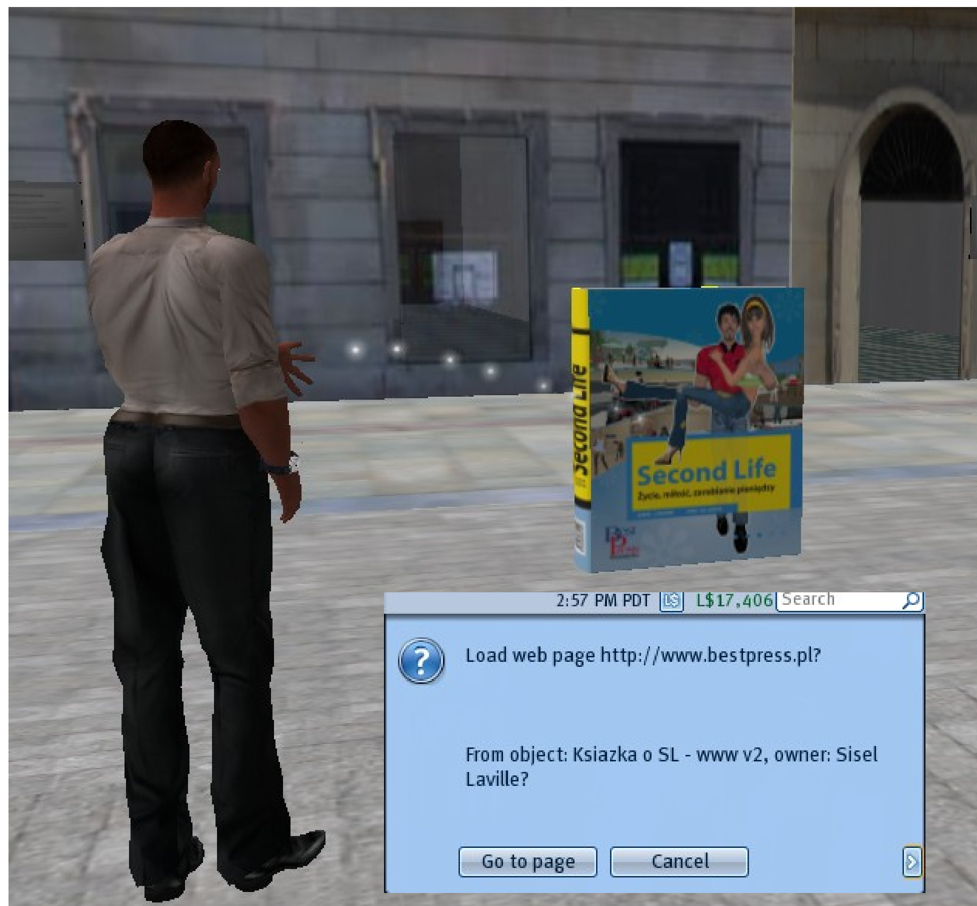
Pokaż wszystkie oferty tego ogloszeniodawcy **Wyświetleń:** 75

Zgłoś uwagę do ogloszenia:



Przykład integracji z portalem gratka.pl

Metody komunikowania – integracja z WWW



Każdy przedmiot może kierować do strony internetowej, np. książka o Second Life Wydawnictwa BestPress kieruje użytkowników bezpośrednio do sklepu internetowego.

GOSPODARKA





1 USD	=	267 Linden Dollars
1 PLN	=	119 Linden Dollars



Płatności w Second Life można dokonywać kartą kredytową.



Polski „Podex Bank" – przedsiębiorstwo istniejące w SL - pośredniczące w wymianie waluty.

Miejscowość:
jako tekst i obrazki
według daty ▲
Format sprzedaży
Wszystkie
Odbiór osobisty
Tylko Płatności Allegro
wystawione w ciągu
24 godzin
Cena
od do
Pokaż

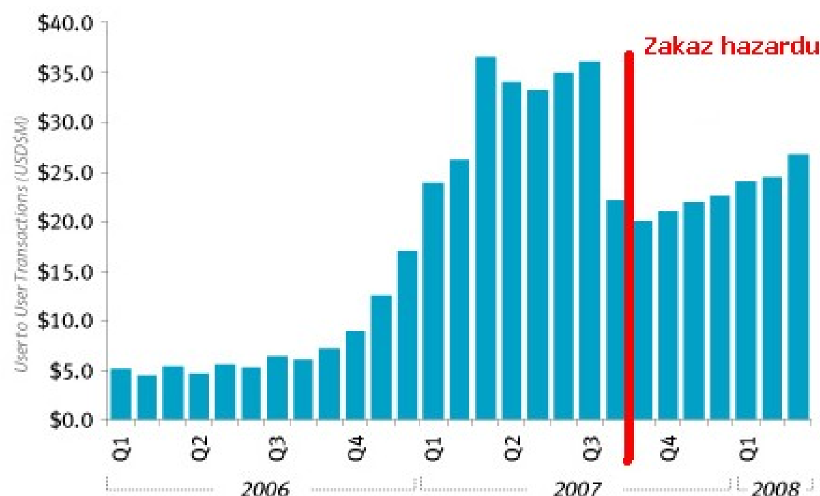
Legenda
- zdjęcie
- Sklep Allegro
- Płatności Allegro
- Escrow
- ogłoszenie z otoMoto.pl
- ogłoszenie z otoDom.pl
start - wystawiona w ciągu ostatnich 24 h

SECOND LIFE / LINDNER, GILLESPIE / NOWA Warszawa	Kup Teraz!	72,00 zł
LINDENY Second Life 100 L$ Misio Senn (BPH mBank)	Kup Teraz!	1,00 zł
SECOND LIFE - LINDENY w PODEX BANK 1000 LS - 9,90z (4 pkt.)	Kup Teraz!	9,90 zł
Lindeny - Second Life 1000 L$-9,40zł ! NAJTANIEJ	Kup Teraz!	9,40 zł
Second Life: Lindeny 1000L$ za 9,30zł ! (4 pkt.)	Kup Teraz!	9,30 zł
Lindeny Second Life 1000 L$ = 9.5zł - LexoBank (4 pkt.)	Kup Teraz!	9,50 zł
LINDENY Second Life 1000 L$ Misio Senn (BPH mBank)	Kup Teraz!	10,00 zł
LINDENY Second Life 250 L$ Misio Senn (BPH mBank)	Kup Teraz!	2,50 zł
Lindeny - Second Life - 1 zł za 100L$	Kup Teraz!	1,00 zł

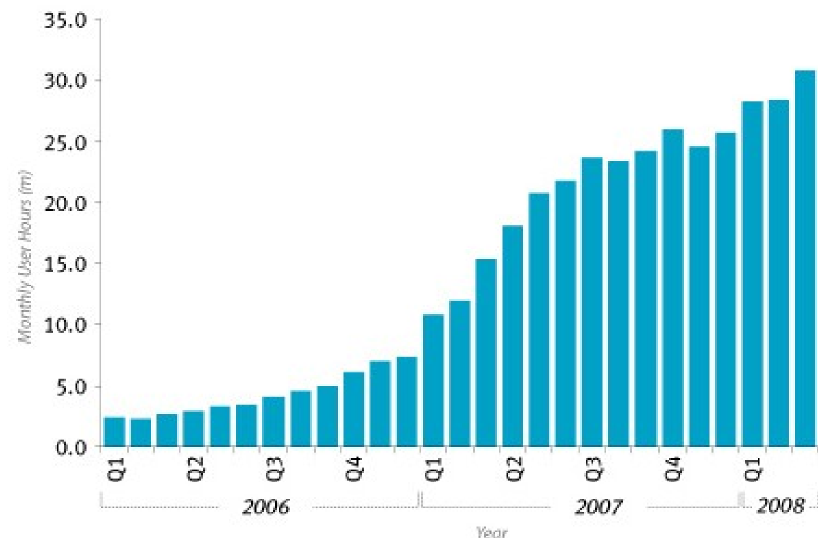
Na portalu aukcyjnym można zobaczyć aukcję wymiany walut.

Gospodarka - transakcje

Wartość transakcji między użytkownikami



Miesięczna liczba godzin spędzanych przez użytkowników



Przykładowe ceny:

Komplet ubrań	3-24 PLN
Zestaw mebli	3-80 PLN
Akcesoria	0,2-15 PLN
Samochód	4-12 PLN

Prosty skrypt	22 PLN
Prosta rzeźba	30 PLN
3h impreza z DJ na żywo	25 PLN
1h z „damą do towarzystwa”	50 PLN

Gospodarka - nieruchomości

SECOND LIFE

Your World. Your Imagination.

LAND AUCTIONS ebay technology

Auction Home | US$ Land Auctions | L$ Land Auctions | Search

Categories:
US$ Land Auctions
L$ Land Auctions

Account Links:
My Account
Bidding Activity
Watch List

Activity Links:
US$ Activity
L$ Activity

Support Links:
Auction FAQ
Support Portal

Your search found 28 items. Items 1 to 28 are shown below.

Sort By Bids (Many to Few) Go! Search Again

Description	Price	Bids	Ends (PDT)
Imajin (128,128) Mature 61440m	$1,900.00	25	5/23/2008 2:48 PM
Gidzenko (128,128) Mature 65536m	$950.00	11	5/23/2008 2:47 PM
Astron (128,128) Mature 65536m	$841.00	8	5/23/2008 7:05 PM
Balandin (128,128) Mature 65536m	$851.00	6	5/23/2008 7:05 PM
Avdeyev (128,128) Mature 65536m	$853.00	6	5/23/2008 7:05 PM
Beregovoi (128,128) Mature 65536m	$851.00	5	5/23/2008 7:06 PM
Noether (128,128) PG 65536m	$752.00	2	5/24/2008 8:09 AM
Ensleigh (224,224) Mature 8192m	$95.00	2	5/24/2008 12:50 PM
Hilbert (128,128) PG 65536m	$750.00	1	5/24/2008 8:09 AM
Elbert (128,128) Mature 61056m	$750.00	1	5/24/2008 8:09 AM
Motru (128,128) PG 60352m	$750.00	1	5/24/2008 8:09 AM
Troelstra (128,128) Mature 60864m	$750.00	1	5/24/2008 8:09 AM
Putnam (128,128) PG 60656m	$750.00	1	5/24/2008 8:09 AM
Varivar (128,128) Mature 65536m	$750.00	-	5/24/2008 8:09 AM
Banyaga (128,128) Mature 65200m	$750.00	-	5/24/2008 8:09 AM
Fourman (128,128) PG 59840m	$750.00	-	5/24/2008 8:09 AM

AUCTION ALERTS
Ending in one hour! GO
Ending today! GO
Just listed! GO



Cennik:

Duża wyspa:	5000 PLN
Średnia wyspa:	2500 PLN
Mała wyspa tropikalna:	800 PLN
Dom na plaży:	450 PLN

Gospodarka - sklepy i centra handlowe



Search Second Life

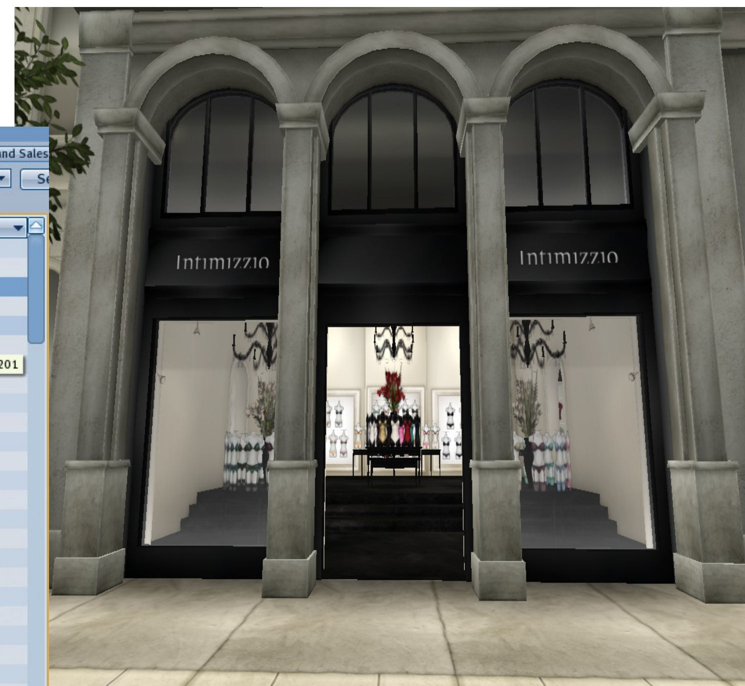
All | Classifieds | Events | Popular Places | Land Sales

Find: shop — Any Category

Include parcels with Mature content

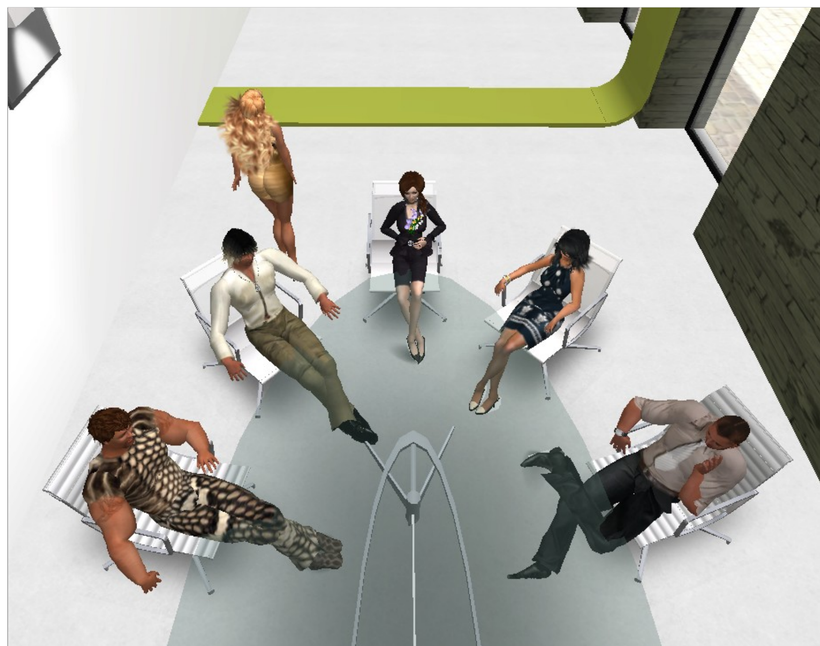
Name	Traffic
Welfare Island ----- $ ---- HANDOUTS!	123077
PLATINUM - SKINS * SHAPES * CLOTHE...	119136
Torino Vera: Comune italiano di Italia ...	117830
Money Tree Island - Free Lindens $$$ ...	110340
SWEETHEARTS JAZZ LOUNGE ROMANTI...	92201
FREE SEX EMPIRE - Sex Camping Italia ...	90413
» DANCE ISLAND « LARGEST PA...	8898
Jade's Jazz Island ~ Best Jazz Stream i...	82468
6e0L$===ALL===0L$==SHOP==f...	81933
Panda Mart - Japanese Shopping Mall ...	81824
Milano Vera: Comune italiano di Italia ...	72365
NORSIM-LON 15 sims of Roleplay/Co...	65184
! 10 L$ Shop - Zyngo Camping Advert...	62628
FREE SEX LAND !	57077
7 sins The Big Shop new Full Perm res...	54501
Henmations - Animations & Sex Furnit...	52955
! Luxury Prefab - house build building ...	50801
«(==== COBRA-D PALCE Shopping M...	46250
BAD GIRLS Dance & Fetish Club Best ...	45681
ALADY BODIES & GALA SKINS STORES ...	40460
!!!!ESCORTS LOUNGE - FOR THE ...	36956
THE CLUB - ISN VIRTUAL WORLDS - IT...	36333
TROPICANA SALSA BALLROOM MALL	36213
Magical Freebies and More!! Over 1,0...	34494

>100 found — Next >



Liczba sklepów: 12 250 (codziennie otwiera się 100-150)
Ilość produktów w sprzedaży: 700 000 szt.
Główne produkty: Ubrania, meble, akcesoria awatara (włosy, skins, shapes)
Średnia dzienna suma transakcji: 1 150 000 USD

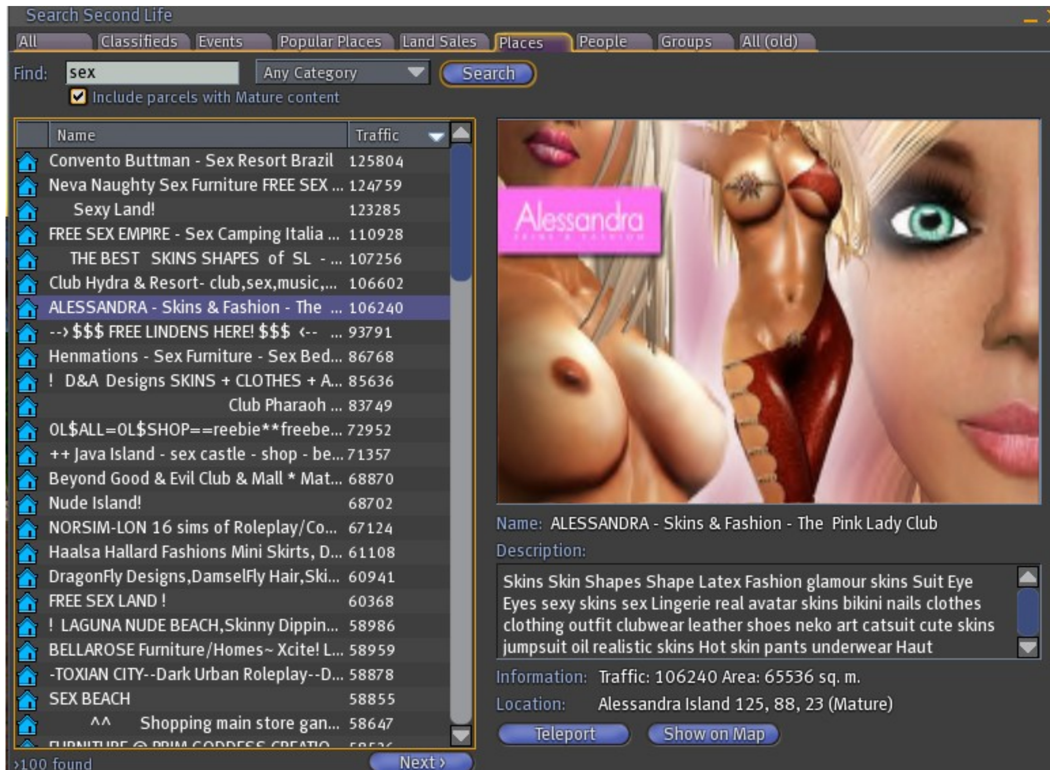
Gospodarka – zatrudnienie

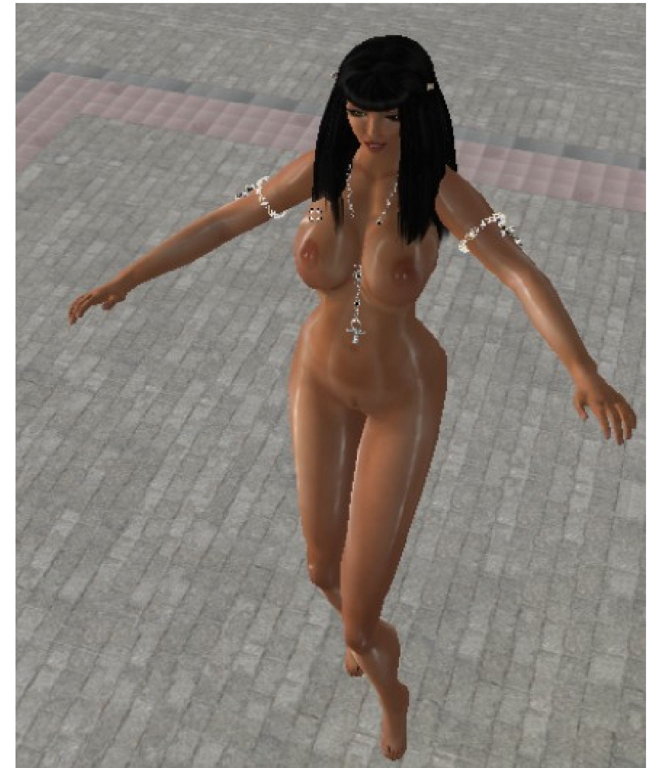




Bezrobocie: 80%
Zatrudnienie główne zawody: ochroniarz, hostessa, barman
Wynagrodzenie: od 30 - 100 $L /h (0,25 – 0,90 PLN)

Gospodarka - branża XXX





Branża XXX stymuluje rozwój Second Life dokładnie tak samo, jak rozwój Internetu w latach 1995-1999.

MOŻLIWOŚCI



supremumgroup

Możliwości - prezentacje



Podpięcie prezentacji PowerPoint zajmuje 2 minuty. Istnieje możliwość sterowania kamerą 360 stopni, co powoduje elastyczność odbioru. Formaty obsługiwane: mov, jpg

Możliwości – badania fokusowe



Możliwość precyzyjnego wyboru grupy badanych.

Dogodna lokalizacja: uczestnicy łączą się z SL ze swoich domów.

Sala fokusowa przygotowana jest wg wszelkich standardów badawczych. Mieści od 7 do 15 uczestników. Daje możliwość monitorowania I zapisu przebiegu badania.

Możliwości – rekonstrukcja budowli w dowolnej skali

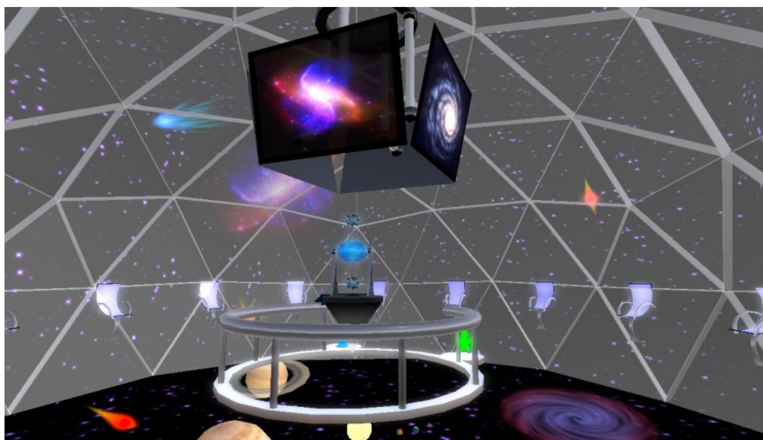


Kościół Mariacki w Second Poland



Kaplica Sykstyńska

Możliwości - edukacja









Więcej niż tradycyjny e-learning. Materiały naukowe mogą być trójwymiarowe.
Second Life daje możliwość łączenia: Video+3D+Dźwięk+obecność człowieka

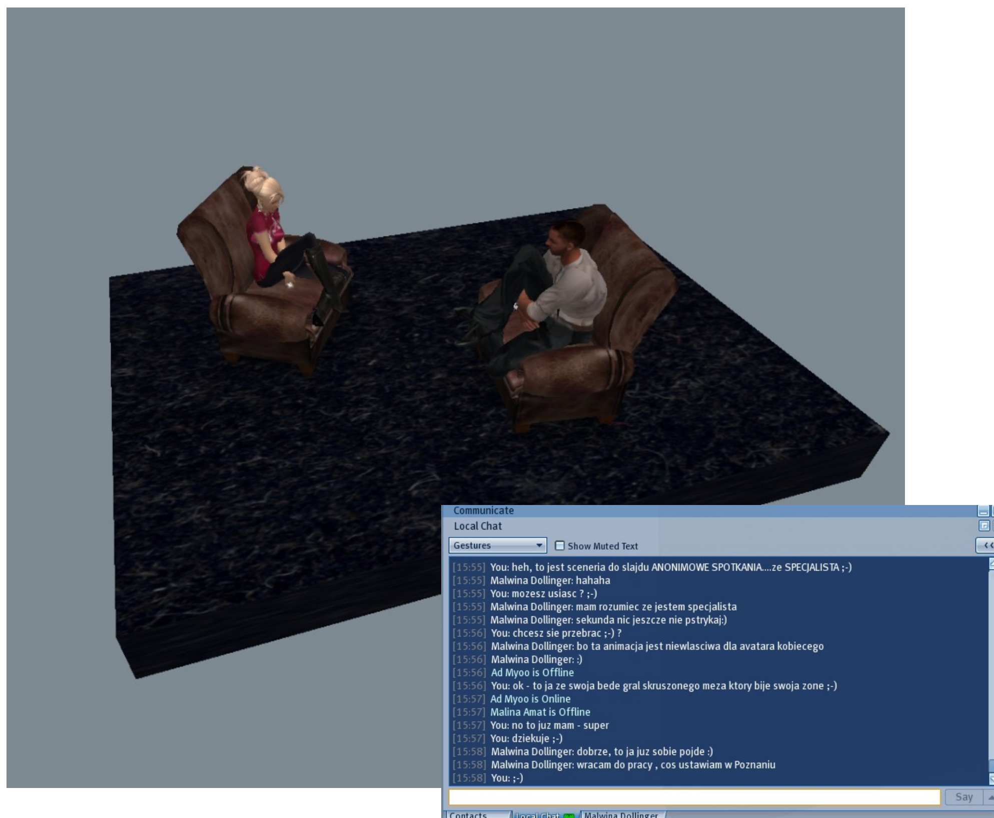
Możliwości – Edukacja - Academia Electronica Sideya Myoo



Academia Electronica powołana została w listopadzie 2007 roku, do celów edukacyjnych. Działa na wzór ośrodka akademickiego. – www.secondlife.waw.pl

supremumgroup

Możliwości – Anonimowe spotkania



Powstały grupy wsparcia, m.in. dla alkoholików, osób z problemami małżenskimi.

Spotkania ze specjalistą mogą odbywać się za pomocą funkcji Voice lub Chat i być pretekstem do podjęcia leczenia w rzeczywistości.

Możliwości – wizualizacje i prototypy, które można zwiedzić



- Spacery po budynku i po mieszkaniu
- Konsultacje z architektem, opiekunem klienta
- Testowanie kolorystyki podłóg i ścian

Budowanie społeczności lokatorskich

Planowanie rozmieszczenia mebli

Przesuwanie ścianek działowych

supremumgroup

Możliwości – sponsoring



Możliwości - product placement



REAL LIFE – SECOND LIFE





RL – SL – Wielka Orkiestra Świątecznej Pomocy



Podczas Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy społeczność SL była zaangażowana w organizację różnego rodzaju imprez. Odbywały się aukcje, na których licytowano wirtualne przedmioty. W sumie zebrano 767 000 Linden Dolarów, co dało 6750 PLN.

Gazeta.pl Poczta Blogi Forum

Gazeta.pl Wrocław

Wiadomości | Prawo i pięść | Biznes | Kultura | Sport | Komunikacja | Edukacja | W mieście

Gazeta.pl › Wrocław › Alert24

Second Life kwestuje na rzecz WOŚP

am/Alert24.pl — 2008-01-08, ostatnia aktualizacja 2008-01-09 13:49

Artykuł powstał dzięki informacji nadesłanej na Alert24.pl, tel. 605 24 24 24

Uczestnicy internetowej gry Second Life postanowili w tym roku pomóc Wielkiej Orkiestrze Świątecznej Pomocy zbierać pieniądze dla chorych dzieciaków

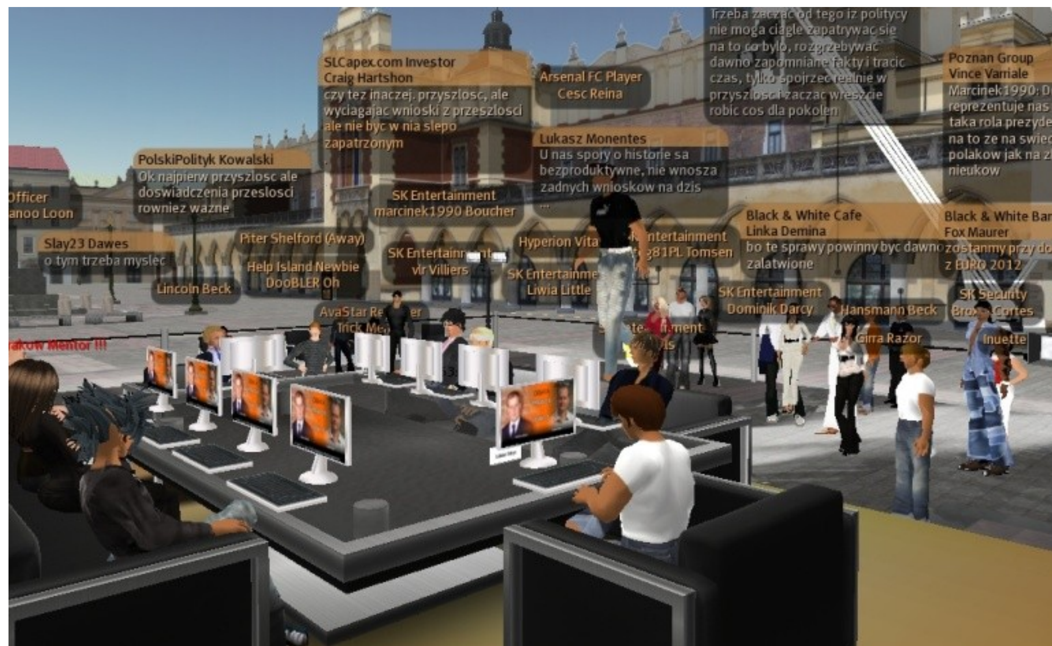
Oficjalna strona gry Second Life

Pomysłodawcą przedsięwzięcia jest Wojciech Kołodziejczyk z Wrocławia, znany społeczności Second Life jako WoodPaker Barbosa. Postanowił stworzyć w wirtualnym świecie sztab WOŚP, który zajmie się zbieraniem pieniędzy dla fundacji Jurka Owsiaka. pomaga mu w tym wielu innych uczestników gry. Pieniądze zbierane będą zarówno w świecie rzeczywistym, jak i w wirtualnej rzeczywistości.

Akcji towarzyszyć będą koncerty i
zarówno przedmioty ze świata rz
Pieniądze za wylicytowane przedm

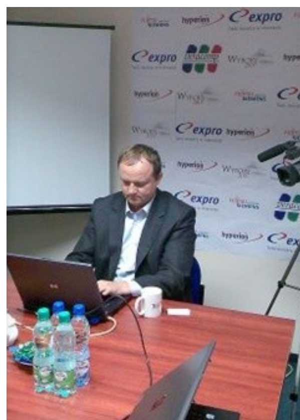


RL - SL - Debaty



Debata pomiędzy Łukaszem Fołtynem – twórcą Gadu Gadu (PSL) a Mirosławem Gilarskim (PIS) – pierwszym wirtualnym politykiem w Second Life. Użytkownicy zadawali pytania dzięki opcjom Chat i Voice.







Emocje towarzyszące - „Sympatyk parti PIS”

RL – SL – Wydarzenia



Impreza na Rynku Głównym w Krakowie



Awatar Xsiadz Bo – spotyka się z czytelnikami



OFICJALNY BLOG SIEDZIBY "TYGODNIKA POWSZECHNEGO" W SECOND LIFE

TYGODNIK POWSZECHNY

SecondTygodnik

14 września 2007

"Tygodnik Powszechny" w Second Life

Wtorek, redakcja „Tygodnika Powszechnego". W obszernym pokoju na dolekłębi się spory, barwny tłumek. Jedni w garniturach, inni w dresach –czytają zawieszone na ścianach tablice z powiększeniami stron pisma,piją kawę, rozparci na czarnych skórzanych sofach dyskutują z członkamiredakcji – Agą Lilliehook i Kuzminem Thorne. Trwają rozmowy o liniipolitycznej „TP", o encyklice „Humanae vitae" i stosunku Kościoła doantykoncepcji, o wystroju gabinetu Naczelnego, który znajduje się wgłębi. A tam, w umeblowanym eleganckimi antykami pokoju, na ścianachwiszą historyczne zdjęcia redakcji, okładka pierwszego numeru... Nabiurku leży kartka z życzeniami imieninowymi od kard. Wojtyły doJerzego Turowicza. Stary zegar wybija pełną godzinę. Na wiekowejszkolnej tablicy, służącej do planowania kolejnych numerów, ktośnapisał wielkimi literami: „Tygodnik Powszechny wita w Second Life".

Bo wszystko to dzieje się w wirtualnej siedzibie pisma, w wirtualnymświecie gry, przy wirtualnym Rynku krakowskim, na rogu wirtualnej ulicyWiślnej.

Tygodnik w Second Life?

Postanowiliśmy otworzyć siedzibę w Second Life, żeby uruchomić jeszcze jeden sposób komunikowania się z czytelnikami oraz prezentować pismo tym, którzy go jeszcze nie znają – zwłaszcza młodym, ciekawym świata i szukającym chwili refleksji. Wirtualna redakcja ma być, w środowisku stworzonym przede wszystkim z myślą o zabawie, miejscem zapraszającym do dyskusji i lektury bardziej serio.
Na blogu znajdziecie informacje o tym, co słychać w witrualnej redakcji

Tygodnikowe linki

- Tygodnik Powszechny
- Teksty o SecondLife
- Historia w Tygodniku
- Książki w Tygodniku
- Rzecz Obywatelska
- Ucho Igielne

Blog prowadzony przez *Tygodnik Powszechny*



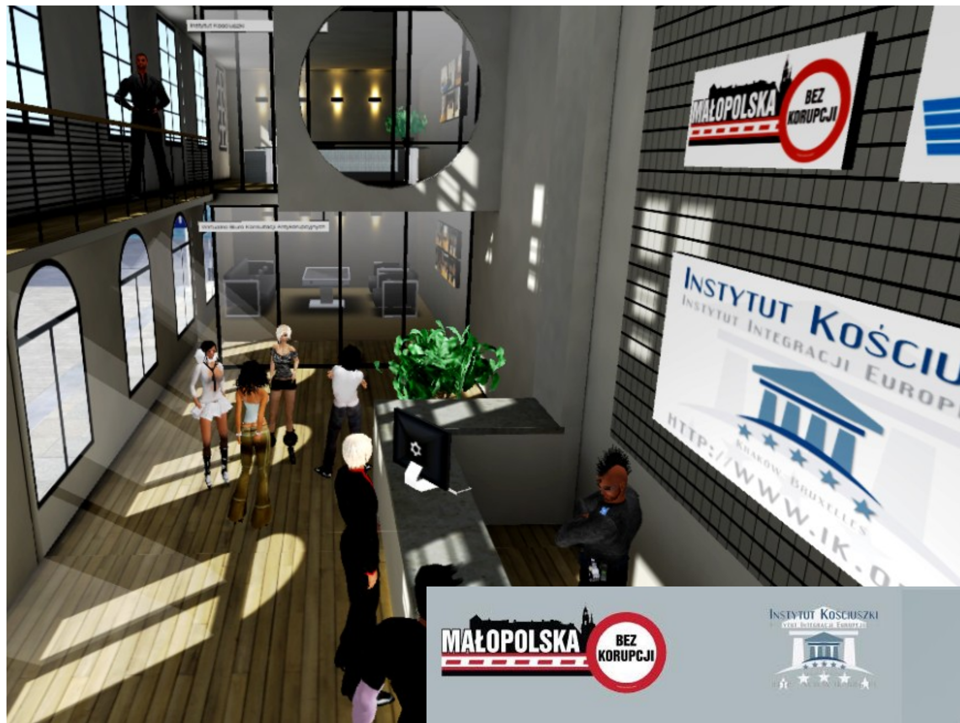
Zmiana winiety *Tygodnika Powszechnego* SL na Rynku w Krakowie



Spotkanie autorów artykułów z czytelnikami w siedzibie *Tygodnika Powszechnego*

supremumgroup

RL – SL – Konferencja „Małopolska bez korupcji”



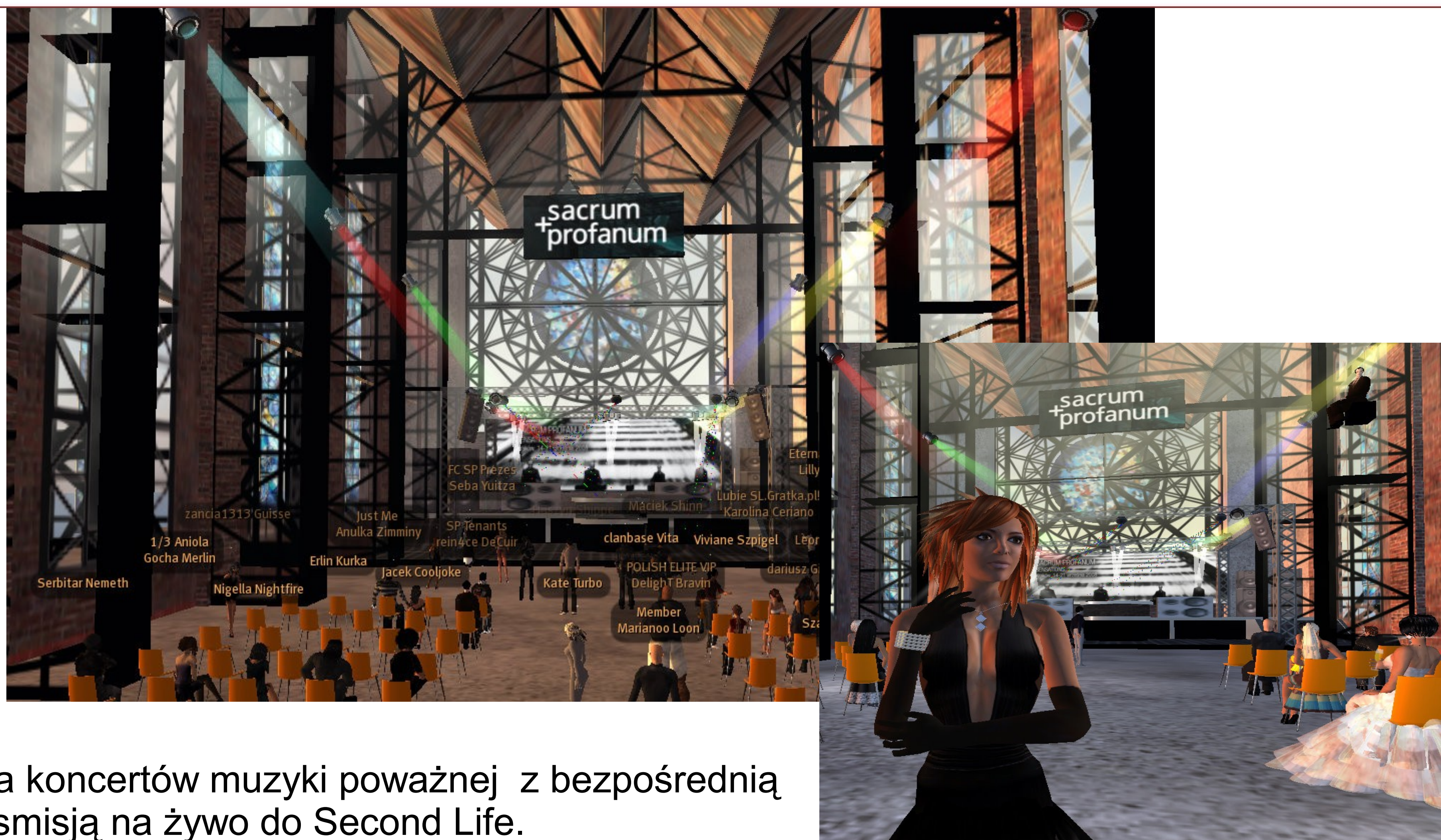




Konferencja w Krakowie – transmisja do siedziby Instytutu Kościuszki w Second Poland. Dyżury prawników, mozliwosć uzyskania porady prawnej. Wykład dr. Czerskiego na temat „Korupcja i metody jej zwalczania”

supremumgroup

RL – SL – Festiwal Sacrum Profanum



Seria koncertów muzyki poważnej z bezpośrednią transmisją na żywo do Second Life.

supremumgroup

RL - SL - Pierwszy koncert hip hop w SL



Fokus gra w Second Krakow





Fokus gra w klubie Folia

Na koncercie wybrały się 454 osoby
Ponad 500 osób się nie dostało na koncert ze względu na techniczne ograniczenia

TWOJA FIRMA W SECOND LIFE



supremumgroup

Dlaczego firmy powinny eksperymentować z Second Life

- Second Life jest wirtualnym światem najbardziej zbliżonym do naturalnego środowiska człowieka.
- Wirtualne światy będą wiodły prym w najbliższych latach.
- Awatar będzie naturalnym reprezentantem człowieka w świecie cyfrowym.
- Koszty wykorzystywania SL do celów komercyjnych są niższe o 90% od tradycyjnych form (konferencje, badania opinii, testy).
- Branża XXX wspomaga rozwój SL – podobnie było z Internetem.
- IBM postanowił zainwestować W SL setki milionów dolarów.
- Firmy, które zaczną jako pierwsze, mają szansę załapać się na kolejny, wielki boom, na który zaśpią najwięksi (przykłady myspace.com, facebook.com, nasza-klasa.pl).

Dlaczego to nie jest łatwe?

- Niska świadomość marketerów na temat wirtualnych światów (ekscytacja serwisami WEB 2.0).
- Marketerzy widzą niską liczbę użytkowników i mierzą SL przez CPT...
- Second Life nie jest jeszcze dostępny dla wszystkich tak jak strona www (karta graficzna, łącze).
- Większość mechanizmów marketingowych z RL nie działa w SL (trzeba się uczyć ich uczyć od zera).
- Użytkownicy SL nie są zainteresowani produktami firm jeśli są one nieużyteczne.
- 95% wdrożeń komercyjnych firm do SL jest nieudanych (Wykorzystywanie SL wyłącznie do działań PR).
- Second Life dopiero za kilka miesięcy będzie miał decentralizację serwerów (każdy będzie mógł postawić swoja wyspę).
- Second Life nie jest jeszcze dostępny przez WWW (za kilka miesięcy odbędzie sie premiera przeglądarki).

Co trzeba zrobić?

- Po pierwsze - znaleźć czas i przejść podstawowy okres adaptacyjny.
- Po drugie - realizować to, co w rzeczywistości, a SL traktować jako kolejny kanał komunikacji.
- Po trzecie – otworzyć się na społeczność SL, zadawać pytania, słuchać odpowiedzi.
- Po czwarte – podzielić pobyt w SL na etapy i kamienie milowe.
- Po piąte – wybrać miejsce, które jest odwiedzane przez społeczność.

Zawsze możesz skorzystać z usług autoryzowanego dewelopera SL.

Kto odniósł sukces?

- Llorando Runo: jest jednym z kilkunastu Polaków utrzymujących się z działalności biznesowej w Second Life (projektuje statki).
- Anshe Chung - zarobiła ponad 1 mln USD na handlu nieruchomościami.
- Gratka.pl – 16 tys. odwiedzin miesięcznie, 1000 osób w społeczności, zmiana percepcji marki.
- Tygodnik Powszechny – zyskał nowe pozytywne postrzeganie marki .
- Second Gallery – młodzi katowiccy artyści zyskali rozgłos oraz budżet na działalność artystyczną.
- Przekrój – pierwsza polska firma w SL (nagroda za innowacyjność)
- Supremum Group – potężna wartość PR, „otwarte drzwi do klientów jako innowacyjna firma”

Experience Marketing – producent mebli – możliwy scenariusz

- **Firma X** jest producentem mebli.
- **Firma X** sukcesywnie wprowadza nowe kolekcje.
- **Firma X** wydaje duże sumy na badania rynku.
- **Aby poznać opinie klientów:**
    - **Firma X** otwiera swoją siedzibę w Second Life wraz z salonem, w którym znajdują się przykładowe kolekcje planowane do wprowadzenia na rynek.
- **Firma X** w pierwszym tygodniu sprzedała kilkaset zestawów meblowych użytkownikom Second Life.
- **Użytkownicy Second life** umieścili zakupione meble w wirtualnych domach.
- **Znajomi użytkowników r**ównież chcą zakupić meble firmy X – pytaja o miejsce zakupu.
- **Firma X,** po 12 dniach od wejścia do Second Life, otrzymała szczere opinie na temat swoich produktów. Część z nich została uwzględniona w fazie poprawek.
- **Użytkownicy Second Life,** zainteresowani wirtualną kolekcją, szukają informacji na temat producenta przez stronę www, zintegrowaną z wirtualną siedzibą firmy.
- Połączenie, w innowacyjny sposób, działań marketingowych w Second Life i w świecie realnym, obok budowania pozytywnego wizerunku firmy, dało jej wymierne korzyści sprzedażowe.

supremumgroup

Experience Marketing –deweloper – możliwy scenariusz

- **Firma Y** jest deweloperem i sprzedaje mieszkania w Warszawie. Uruchamia jedną inwestycję rocznie.
- **Firma Y** zazwyczaj sprzedaje mieszkania zanim rozpocznie proces budowlany (klienci wyobrażają sobie swoje przyszłe mieszkanie na podstawie planów architektonicznych, wizualizacji i makiet).
- 90% klientów **Firmy Y,** zanim przyjechało do działu sprzedaży, obejrzało strone www dewelopera.
- **Firma Y,** na podstawie badań ankietowych, stwierdziła, że wielu klientów ma problem z wyobrażeniem sobie własnego mieszkania w przestrzenni. 20% klientów odwiedzających biuro dewelopera decyduje się na zakup, mimo, że z przekonaniem o zakupie przyszło ich około 45% .
- **Firma Y** postanowiła wejść do Second Life, odwzorowując w skali 1:1 inwestycję mieszkaniową.
- **Firma Y** uruchomiła stanowisko komputerowe, z podłączoną aplikacją Second Life, dla swoich klientów w miejscu sprzedaży.
- Otwarciu budynku w SL towarzyszyło ogromne zainteresowanie mediów.
- Klienci dewelopera będą mieli okazję znaleźć się w swoim przyszłym mieszkaniu. Pracownik działu sprzedaży pomoże im dobrać kolory ścian, podłóg, ustawić meble. Dzięki większemu zaangażowaniu kupującego, deweloper odnotował wzrost sprzedaży.
- Dodatkową korzyść stanowi tworzenie się społeczności sąsiedzkiej.
- Rozmowy z kupującymi na tym etapie, pozwoliły zaoszczędzić czas oraz zmniejszyć liczbę poprawek.
- Połączenie, w innowacyjny sposób, działań marketingowych w Second Life i w świecie realnym, obok budowania pozytywnego wizerunku firmy, dało jej wymierne korzyści sprzedażowe.

ZNANE MARKI W SECOND LIFE



POLSKIE MARKI W SECOND LIFE































SECOND POLAND



Projekt Second Poland

supremumgroup

SECOND POLAND

CELE PROJEKTU

- Zbudownie w skali 1:1 ośmiu największych miast Polski i połączenie ich ze sobą.
- Zintegrowanie wszystkich elementów 3D z serwisami internetowymi.
- Budując społeczność wokół miejsc dać użytkownikom swobodę kreatywności, poczucie przynależności do grupy i własności.
- Udowodnienie, że można skuteczniej promować Polske za granicą.

Second Poland wypełniają wszyscy z własnej woli.
Projekt zakłada stworzenie środowiska dla wolnej działalności twórczej.
Zależy nam na jakości tych działań, dlatego wspieramy ciekawe inicjatywy kulturalne czy edukacyjne w Second Poland.
To właśnie działalność ludzi tworzy możliwości dla marketingu w SL – dokładnie tak samo, jak w "realu".

Zbigniew Woznowski

supremumgroup

SECOND POLAND

ZAŁOŻENIA PROJEKTU

Budowa i przeniesienie w skali 1:1, 1:10, 1:25

MIASTA

- Kraków
- Wrocław
- Poznań
- Łódź
- Warszawa
- Katowice
- Gdańsk
- Zakopane



supremumgroup

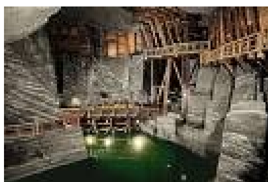
SECOND POLAND

ZAŁOŻENIA PROJEKTU

Budowa i przeniesienie w skali 1:1, 1:10, 1:25

ZABYTKI


Zamek w Malborku


Wieliczka


Klasztor na Jasnej Górze


Wawel

SECOND POLAND

ZAŁOŻENIA PROJEKTU

Budowa i przeniesienie w skali 1:1, 1:10, 1:25

PRZYRODA

•Puszcze i Lasy

•Mazury

•Tatry

•Morze

•Rzeki

INFRASTRUKTURA

•Drogi

•Centra handlowe

•Miejsca rozrywkowe



supremumgroup

ZAŁOŻENIA PROJEKTU

Wypełnianie treścią:

INFORMACJE
- Turystyczne
- Historyczne
- Ciekawostki

KOMERCYJNE
- Siedziby firm
- Eventy

KONFERENCJE
- Prasowe
- Komercyjne
- Edukacyjne

EDUKACJA
- Siedziby uczelni
- E-learning

KULTURA
- Galerie
- Wystawy
- Kina



SECOND POLAND

ZAŁOŻENIA PROJEKTU

Zaludnianie:

MIESZKANIA

BUDOWNICTWO WIELORODZINNE

ZNANE PROJEKTY ARCHITEKTONICZNE



supremumgroup

SECOND POLAND

ZAŁOŻENIA PROJEKTU

Podział terenu w ujęciu przeznaczenia:

20 % TURYSTYKA 3D 975 000 mkw

20 % KULTURA 3D 975 000 mkw

10 % EDUKACJA 3D 487 500 mkw

30% SIEDZIBY FIRM 1 625 000 mkw

10% ROZRYWKA 487 500 mkw

10% MIESZKANIA 487 500 mkw

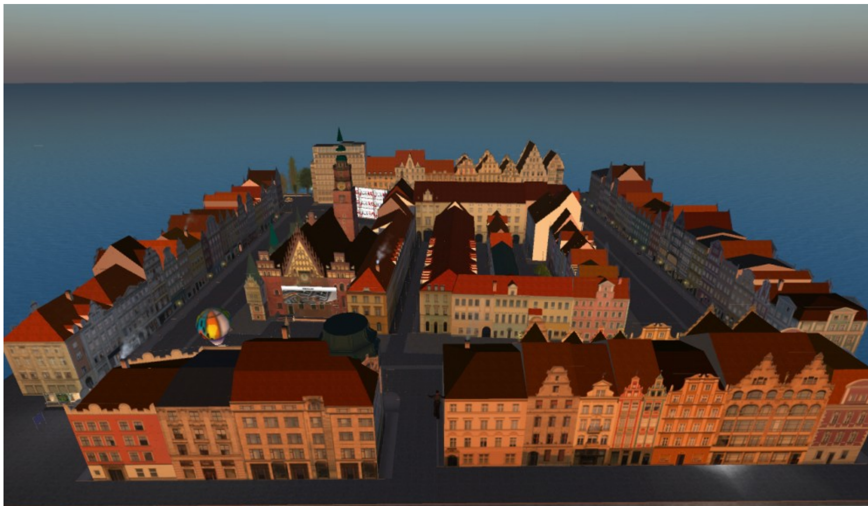
Łączna powierzchnia = **4 875 000 mkw**



TURYSTYKA 3D PROMOCJA MIAST I REGIONÓW









supremumgroup

Turystyka 3D – Przykłady zastosowań



Citylighty umieszczone przy najważniejszych zabytkach. Informacje po polsku i angielsku. Zintegrowane z serwisem internetowym www.krakow.pl





Płyta pamiątkowa „Hołd Pruski” - po kliknięciu w nią pojawia się obraz Jana Matejki o tej samej nazwie. Po kolejnym kliknięciu trafiamy do galerii.

Turystyka 3D – Przykłady zastosowań





20 minutowy lot balonem nad miastem, podczas którego interaktywny przewodnik opisuje ogladane miejsca. Możliwośc wyświetlania filmu video.

supremumgroup

Turystyka 3D – Przykłady zastosowań



Spotkania pod pomnikiem Adama Mickiewicza



W Second Krakow można kupić trąbkę i zagrać hejnał

supremumgroup

Turystyka 3D – Przykłady zastosowań



Każdy może być lajkonikiem...



Piwnice Ratusza we Wrocławiu



Miejsce oddosobnienia w Poznaniu



Przypadkowy Awatar kupuje precla

supremumgroup

BUDOWANIE SPOŁECZNOŚCI W SECOND POLAND

W dniu otwarcia Second Kraków skontaktowało sie z nami 83 dziennikarzy (3 stacje TV, 17 stacji radiowych, 40 reprezentantów prasy).

Otrzymaliśmy około 1800 maili od użytkowników.

Przez 2 tygodnie zajmowaliśmy się odpowiadaniem na pytania, np.:
„Mam 23 lata, chciałbym być dorożkarzem - ile płacicie?”,
„Reprezentuję korporację - czy moglibyśmy wejść w projekt ?”

W międzyczasie traffic Second Krakow spadł z 25 000 do 2100 (na dobę)

Kilkanaście miesięcy prób I błędów wskazało nam zasady budowy projektów w Second Life.

Obecny traffic Second Poland to 25 000 – 45 000 na dobę.

supremumgroup

Budowanie społeczności w SP - Edukacja



Academia Electronica – cykliczne wykłady prowadzone przez Sideya Myoo

supremumgroup

Budowanie społeczności w SP - Edukacja



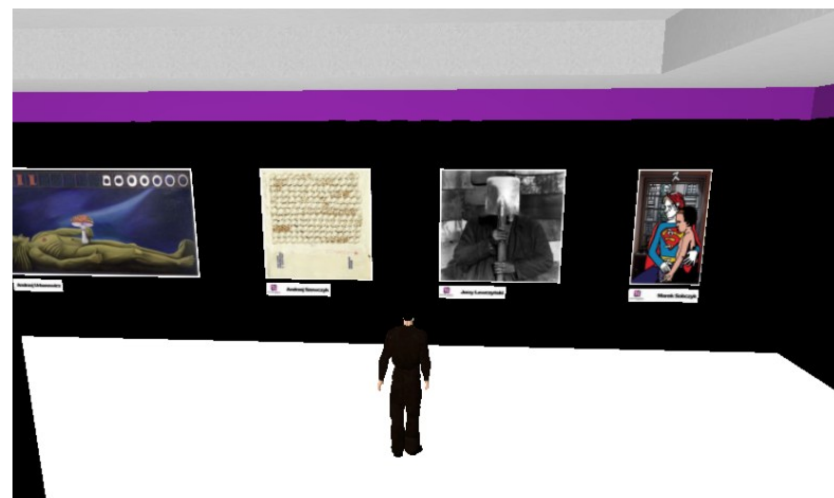
Siedziba Instytutu Dziennikarstwa Uniwersytetu Jagiellońskiego.
Studenci prowadzą gazetę i portal społecznościowy. W planach jest uruchomienie radia.

Budowanie społeczności w SP - Kultura



Galeria w Second Krakow







Second Folia – hybryda

W realnym klubie Folia, na ekranach, transmitowana jest impreza z wirtualnego klubu Second Folia Club. Goście słuchają interaktywnego DJ-a, który skreczuje na rynku Second Krakowa.

Obraz z Second Life wyświetlany na ekranach w klubie jest równocześnie wizualizacją, tworzoną na żywo do muzyki. Obydwa światy przenikają się. W klubowej imprezie „w realu” można brać udział nie ruszając się z domu.

Budowanie społeczności w SP – Działalność użytkowników



Piwnica Pod Aniołami

“Piwnica Pod Aniołami" to wirtualna hybryda baru, klubu dyskusyjnego, galerii i sceny.

Piwniczanie organizują dyskusje, konkursy, wystawy malarskie, prowadzą własną czytelnię organizują wieczorki artystyczne, słuchowiska. Wydają również "secondlifową" gazetę *"Nieregularnik"*.



13 grudnia – rocznica wprowadzenia stanu wojennego



Kółko kulinarne

supremumgroup

Budowanie społeczności w SP – Rozrywka



Zawody samochodowe o Puchar Prezydenta Miasta Krakowa

Większość użytkowników posiada samochody. Zorganizowaliśmy zawody, które przyciągnęły 80 uczestników i około 300 kibiców.

Budowanie społeczności w RL – Portal www.secondpoland.pl

ROZRYWKA

Relacja z Imprez

Galeria zdjec

Galeria filmów

Serwis randkowy

INFORMACJE

Informacje ze świata o SL

Newsletter

POLISH COMMUNITY

Zarejestruj sie w SL

Konta pocztowe w secondpoland.pl

Farma Blogow

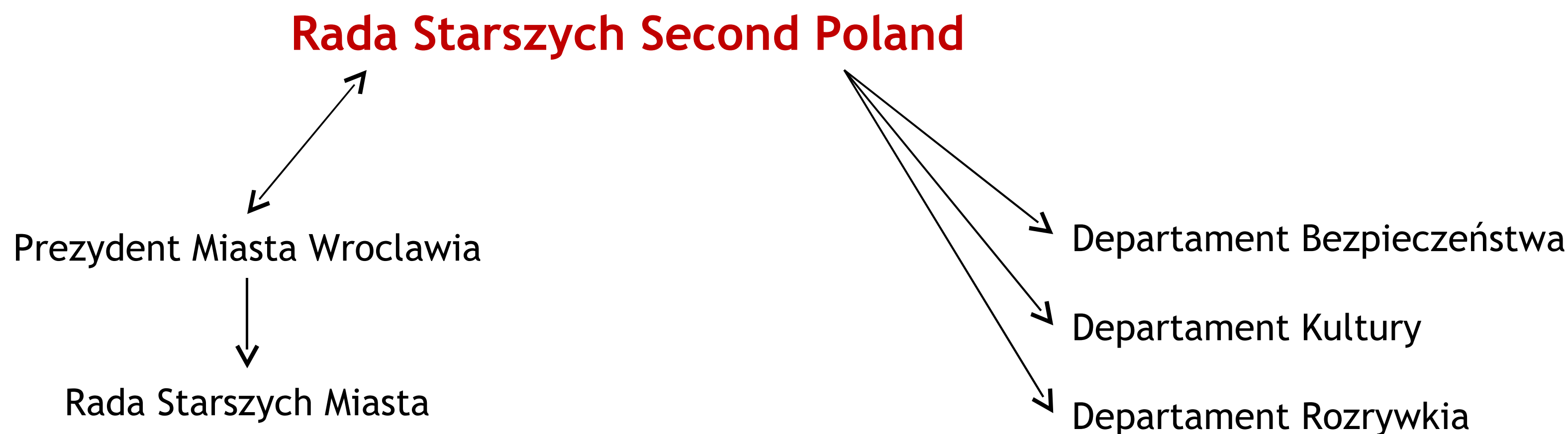
Forum Dyskusyjne

Portal społecznosci SL

supremumgroup

Komunikacja w Second Poland - Zarządzanie i Polityka

Projekt jest prowadzony przez społeczność.
Deweloper zajmuje się budowa i rozwojem miast.



WHO IS WHO



www.supremum.pl

•Propagowanie idei SL w RL (działania PR)

•Sprzedaż i wynajem gruntów w Second Poland



www.secondpoland.pl

•Właściciel projektu Second Poland

•Buduje i projektuje

•Autoryzowany Deweloper Second Life

•Finansuje projekt



• Osoby pracujące społecznie nad projektem



Zbysioo Borchovski

Zbigniew Woźnowski
z.woznowski@supremum.pl

Dziekuję za uwagę

supremumgroup